ДОМ И ВЕЩИ

ДОМ

Для своего дома выбери 1:

- ◯ *Ты глава своего дома.*
- ◯ *Ты принадлежишь к своему дому.*
- ◯ *У тебя почетное место в чужом доме.*
- ◯ *У тебя скромное место в чужом доме.*

И у этого дома есть (выбери 1-6):

- ◯ *Арендаторы*
- ◯ *Библиотека*
- ◯ *Большой зал*
- ◯ *Вассалы*
- ◯ *Виноградники*
- ◯ *Доверенный советник*
- ◯ *Древние претензии*
- ◯ *Иностранные союзники*
- ◯ *Казна*
- ◯ *Корабль*
- ◯ *Крепостные*
- ◯ *Крупный скот*
- ◯ *Кухня, кладовая и погреб*
- ◯ *Леса*
- ◯ *Лошади и стойла*
- ◯ *Много поколений*
- ◯ *Молочное хозяйство*
- ◯ *Мост*
- ◯ *Новое богатство*
- ◯ *Овцы*
- ◯ *Озеро*
- ◯ *Оружейная*
- ◯ *Отличная мебель*
- ◯ *Охотничьи угодья*
- ◯ *Пастбища*
- ◯ *Пахотные земли*
- ◯ *Поместья*
- ◯ *Преданность*
- ◯ *Профессиональные воины*
- ◯ *Рабы*
- ◯ *Река*
- ◯ *Ремесло ______*
- ◯ *Репутация*
- ◯ *Руины*
- ◯ *Сады*
- ◯ *Святое место*
- ◯ *Слуги*
- ◯ *Торговые связи*
- ◯ *Укрепления*
- ◯ *Часовня*

- ◯ *Амбиции*
- ◯ *Брошенные земли*
- ◯ *Враги*
- ◯ *Давний позор*
- ◯ *Долги*
- ◯ *Отвратительные тайны*
- ◯ *Слишком много иждивенцев*
- ◯ *Соперники*
- ◯ *Тяжелые обязанности*

ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ

Одежда: накидка, плащ, рубаха, капюшон, юбка, штаны, туника.

Заметная: прекрасная, двухцветная, окровавленная, ярко-голубая, ярко-красная, парчовая, клетчатая, златотканая, хлопковая, темно-синяя, темно-зеленая, темно-красная, стеганная, крашеная кожа, вышитая, горностай, лисий мех, узорчатая, пурпурная, шелковая, полосатая, резьба по коже, абсолютно черная, бархатная, сочно-зеленая, муаровый шелк, белая, волчья шкура.

Простая: коричневая, грубый лен, оленья кожа, линялая, тонкий лен, тонкая шерсть, "в елочку", серая, многослойная, кожаная, светло-синяя, светло-красная, светло-зеленая, многократно штопанная, в грязи, кроличий мех, сыромятная, грубая шерсть, салатово-зеленая, крепкая, выгоревшая, ветхая, поношенная, желтая.

Аксессуары: пояс, сапоги, шапка, перчатки, шляпа, кошелек, туфли. Шитый бисером, грубый, из оленьей кожи, крашенный, вышитый, украшенный перьями, тонкой работы, отороченный мехом, из шкуры, самоцветный, плетеный, кожаный, узорчатый, простой, сыромятный, крепкий, толстый, резной, теплый, поношенный, шерстяной.

Украшения: запястье, четки, браслет, пряжка, венец, фибула, ошейник, расческа, серьга, перстень, заколка, подвеска, кольцо в нос, ожерелье. Янтарное, древнее, из рога, из кости, латунное, бронзовое, медное, гравированное, резное, украшенное перьями, фигурное, золотое, кованное, из рога, железное, самоцветное, полированное, серебряное, каменное, оловянное, деревянное.

Твоя чаша: бронзовая, глиняная, из рога, свинцовая, кожаная, оловянная, деревянная. Резная, грубая, гравированная, фигурная, самоцветная, простая, обычная.

Твой нож: бронзовый, кремневый, железный. С рукояткой из рога, большой, с рукояткой из кости, сломанный, с рукояткой обернутой шнуром, изогнутый, тупой, резной, с золоченой рукояткой, крючковатый, самоцветный, с рукояткой обернутой кожей, зазубренный, полированный, ржавый, в форме серпа, с серебряной рукояткой, простой, с рукояткой обитой проволокой, с деревянной рукояткой, стертый.

Или как выберешь.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Без оружия и доспехов ты наносишь 0 Урона и у тебя 0 Брони.

Если захочешь, в числе твоих вещей может быть воинское снаряжение. Что в него входит, зависит от обстоятельств.

Если ты богат:

- *Кинжал (2 Урона), меч (3 Урона), кольчуга (+1 Брони), железный шлем (+1 Брони), круглый щит (+1 Брони, +1 Урона).*

Если ты беден, замени кое-что. Чем беднее, тем больше заменяй:

- *Вместо кинжала, топорик (2 Урона), нож (2 Урона) или камень (2 Урона).*
- *Вместо меча, топор (3 Урона), дубина (3 Урона), посох (3 Урона) или копье (3 Урона).*
- *Вместо кольчуги, кожаные доспехи (+1 Брони) или без доспехов.*
- *Вместо железного шлема, кожаный шлем (+1 Брони) или без шлема.*

Если ты профессиональный солдат, добавь оружия. Добавь одно или два:

- *Топор (3 Урона), лук и стрелы (4 Урона на расстоянии), арбалет и болты (4 Урона на расстоянии), молот (3 Урона), копье (3 Урона).*

Если хочешь, можешь:

- *В качестве доспехов взять кирасу (+1 Брони) или чешуйчатые доспехи (+1 Брони).*

Делая это, ты показываешь связь со старым имперским легионом, что делает тебя либо потомком легионеров, либо потомком тех, кто их убивал.

(Здесь будет краткое разъяснение.)

ЧАРЫ

ПРАВИЛА ЧАР

Ты можешь творить любые чары, когда захочешь. Сотворение чар требует непрерывного периода времени, а также ты должен выбрать и принести определенное количество жертв, что может потребовать дополнительного времени.

Для большинства чар:

- *Если ты приносишь 2 жертвы, эффект длится всего несколько минут.*
- *Если ты приносишь 3 жертвы, эффект длится до следующего заката или рассвета.*
- *Если ты приносишь 4 жертвы, эффект длится до следующего полнолуния, новолуния или святого дня.*
- *Если ты приносишь 5 жертв, эффект длится пока ты не умрешь или пока цели больше не станет.*

Для всех чар:

- *Если ты приносишь 1 дополнительную жертву, ты можешь расширить эффект на вторую цель.*
- *Если ты приносишь 2 дополнительных жертвы, ты можешь расширить эффект примерно на дюжину целей.*

Для всех чар:

- *Если ты приносишь 1 дополнительную жертву, ты можешь "подвесить" чары, чтобы они сработали по твоему слову или при каких-то заданных обстоятельствах. Опиши обстоятельства МЦ и ответь на вопросы, которые могут у него возникнуть.*

Взаимодействие этих дополнительных эффектов чар иногда может быть сложным или неясным. В таких случаях спроси МЦ, чего можно ожидать и следуй его суждениям.

ЖЕРТВЫ

- Связать цель с чарами клятвами твоим богам.
- Молить о прощении Ивовую Каргу, хотя Она не знает, что такое прощение.
- Отдать меру добра костру, реке, яме, болоту или морю.
- Отдать жизнь костру, реке, яме, болоту или морю.
- Дважды проведи цель через огонь и дважды через воду.
- Твори эти чары в святыне своих богов.
- Освободи кого-нибудь от принесенной тебе клятвы.
- Ритуально нанеси 1 Урон добровольцу.
- Проведи остаток сезона, творя эти чары.
- Возьми меру крови у каждого из присутствующих и чем больше будет крови, тем лучше.

ЧАРЫ

Птичья речь: зачаруй человека. Он может говорить с птицами и понимать их ответы. Если хочешь, можешь строить с ними планы, убеждать их и т.д.

Жажда крови: зачаруй оружие человека. Оно наносит +1 Урон.

Ясность зрения: зачаруй глаза человека. Когда он изучает местность, он может задать один дополнительный вопрос, который может быть не ограничен тем, что можно заметить с помощью естественных чувств.

Огонь: зачаруй любой предмет. Он горит яростным, жарким, ярким огнем. Если предмет горючий, он загорается и горит, пока не сгорит полностью. Если не горючий, он не сгорает и горит, пока действие чар не закончится.

Исцеление: зачаруй человека. Он исцеляет 1 или 2 Урона. Это исцеление постоянно; урон не вернется, когда действие чар закончится.

- *Если ты приносишь 3 жертвы, он исцеляет 1 Урон.*
- *Если ты приносишь 4 жертвы, он исцеляет 2 Урона.*

Любовь: зачаруй персонажа МЦ. Он полюбит того, кого ты скажешь, страстно, преданно и забыв обо всех остальных.

Некромантия (I): призови призрак того, кто умер в этом месте. Он должен ответить на твои вопросы. Сколько бы жертв ты не принес, он не выживет на солнце.

Некромантия (II): зачаруй кого-нибудь. Дай им новую строчку Урона, под всеми остальными. Для персонажей игроков: "Хотя я умер, я живу". Для персонажей МЦ: "Хотя он мертв, он жив и сражается". Никакое смертное оружие не может нанести урон, который ее вычеркнет.

Защита: благослови одежду человека. Она считается как +1 Брони, в дополнение к любым другим доспехам, которые он носит.

Ритуалы Ивовой Карги: посвяти себя служению Ивовой Карге, Пожирательнице Грязи, Спящей Ведьме. Спроси у МЦ, какие она дарует чары.

Призыв: призови существо из иного мира и дай ему задание. Оно не может вернуться домой, пока его не исполнит.

Изменение и сплетение: зачаруй предмет. Скажи МЦ, что ты хочешь, чтобы эти чары делали. МЦ скажет сколько надо принести жертв и может сказать, каких конкретно.

Волчьи чары: см. журнал *Worlds Without Masters*, часть 1, выпуск 2.

Базовые ходы

Храбро: перейти к действиям

Когда ты совершаешь внезапное, храброе, решительное физическое действие, действуй Храбро. **На 10+** выбери 3 из следующего. **На 7-9** выбери 2.

- *Ты напугал или рассеял ____.*
- *Ты вдохновил ____ на то, чтобы следовать за тобой.*
- *Ты легко покрыл расстояние между собой и ____.*
- *Ты схватил ____.*
- *Ты нанес Урон или обменялся Уроном за вычетом брони.*

При провале готовься к худшему.

Храбро: собрать воинов

Когда ты собираешь воинов из числа людей, если они твои союзники или вассалы, действуй Храбро. **При любом успехе** воины собираются; добавь к своему отряду. Однако **на 7-9** МЦ выберет 1 из следующего.

- *Лишь несколько воинов отвечают на твой призыв (иначе они собираются в полном составе).*
- *Они собираются не спеша, в течение недель или месяца (иначе они собираются за день или за неделю).*
- *Они плохо оснащены и не подготовлены (иначе они отлично вооружены и готовы).*

При провале готовься к худшему.

Если еще никто не создал людей, ты, МЦ или другой игрок должен сделать это прямо сейчас, чтобы вы знали их численность и показатель Войны.

Добро: убедить

Когда ты разговариваешь с кем-то, надеясь убедить его принять твою сторону или точку зрения, Действуй Добро. **На 10+** отметь 3. **На 7-9** отметь 2. Продолжай беседу. В ходе беседы, когда захочешь, можешь потратить 1 метку на то, чтобы задать другому игроку 1 из следующих вопросов. Он должен ответить честно.

- *Как я могу убедить тебя, что ___?*
- *В чем главная загвоздка твоего нежелания или сопротивления?*
- *Как я могу воздействовать на тебя?*
- *Если я не могу тебя убедить, то кто может?*
- *Задай собственный вопрос. Если другой игрок решит на него ответить, он засчитывается. В противном случае отзови его и задай вместо этого 1 из вопросов выше.*

При провале все равно задай 1 вопрос, но готовься к худшему.

Сильно: вступить в поединок

Когда ты с кем-то вступаешь в поединок, действуй Сильно. Происходит решительный обмен уроном. **На 10+** потрать 3 на следующее. **На 7-9** потрать 2. **При провале** потрать 1. Если твой противник персонаж другого игрока, он тоже бросает кубики и тратит, сколько получил. Если это персонаж МЦ, то МЦ тратит 2 или должен объяснить, почему тратит больше/меньше. Трать в закрытую, не зная как тратит противник.

- *За каждый 1 потраченный на то, чтобы агрессивно атаковать, нанеси +1 Урона.*
- *За каждый 1 потраченный на то, чтобы аккуратно защищаться, получи +1 Брони.*
- *За каждый 1 потраченный на то, чтобы занять удачную позицию, твой шанс победить увеличивается.*

Вы оба показываете, как именно тратили. Сначала одновременно обменяйтесь уроном, с учетом полученных модификаторов урона и брони. После этого тот, кто потратил больше на позицию, получает полную власть над противником. Выбери 1 или 2: *ты у него за спиной, твой клинок у его горла, ты его обезоружил, ты поставил его на колени, ты сбил его с ног, ты пригвоздил его оружие.* Если вы потратили одинаковое количество на позицию, оба получают еще 3 и могут тратить их, как обычно в закрытую, пока один не выиграет позицию или не будет убит.

Сильно: тяжкий труд

Когда ты тяжко трудишься или делаешь то, что требует огромной самодисциплины, несмотря на боль, сложность, усталость, нетерпение или запугивание, действуй Сильно. **На 10+** ты делаешь это с таким видом, будто это просто. **На 7-9** ты делаешь это, но едва-едва. Спроси МЦ, в какой момент ты страдал больше всего, когда ты почти сломался. **При провале** готовься к худшему.

Осторожно: оценить человека

Когда ты кого-то оцениваешь, действуй Осторожно. **На 10+** задай другому игроку 3 вопроса из следующих, на которые он должен ответить честно. **На 7-9** задай 2.

- *Что ты собираешься делать?*
- *Что ты ждешь, что я сделаю?*
- *Как я могу заставить тебя ____?*
- *В чем ты для меня уязвим?*
- *Задай собственный вопрос. Если другой игрок решит на него ответить, он засчитывается. В противном случае отзови его и задай вместо этого 1 из вопросов выше.*

При провале все равно задай 1 вопрос, но готовься к худшему.

Осторожно: оценить ситуацию

Когда ты останавливаешься, чтобы оценить ситуацию или окружение, действуй Осторожно. **На 10+** задай МЦ 3 из следующих вопросов. Он должен ответить честно, но может сначала задать уточняющие вопросы. **На 7-9** задай 2.

- *Каков для меня наилучший путь вперед, назад, внутрь, наружу, вокруг или насквозь?*
- *Как я могу развить, сохранить или защитить свое преимущество?*
- *В чем моя сила, а в чем слабость?*
- *Кто из моих врагов для меня величайшая угроза?*
- *Кто здесь все контролирует?*
- *Задай собственный вопрос. Если другой игрок решит на него ответить, он засчитывается. В противном случае отзови его и задай вместо этого 1 из вопросов выше.*

При провале все равно задай 1 вопрос, но готовься к худшему.

Жутко: совет с иным миром

Когда ты просишь совета у бога или богов или держишь совет с иным миром, ответь на вопросы МЦ об этом совете и действуй Жутко. **При любом успехе** задай МЦ любой вопрос, какой захочешь. МЦ сделает все возможное, чтобы на него ответить, но может прибегнуть к стихам, образам или задать свои дополнительные вопросы. **На 10+** ты можешь потом задать пару уточняющих вопросов. **При провале** готовься к худшему.

Призвать на помощь

Когда ты бросаешь кубики или результат недостаточно высок, ты возможно сможешь получить помощь от персонажа другого игрока.

Если персонаж другого игрока может помочь, скажи ему, что делать. Это должно быть что-то такое, что явно поможет твоему персонажу добиться успеха и все за столом должны согласиться, что это так, особенно МЦ. Придумать, что это – твоя задача, но ты, конечно, можешь задавать вопросы, чтобы уточнить ситуацию.

Если персонаж другого игрока решит это сделать и это ему удается, считай свой провал результатом 7-9, а 7-9 – результатом 10+.

В зависимости от того, что именно ты попросил другого персонажа сделать, ему, возможно, придется сделать своих ходы и свои броски, чтобы это сделать. Ты не можешь помочь ему в этом.

Отказано в праве

Когда кто-то или что-то отказывает тебе в твоем праве, выбери 1 из следующего.

- *Объяви, что с достоинством принимаешь эту несправедливость.*
- *Объяви, что ты несчастен и оскорблен и оплачь свою судьбу.*
- *Объяви, что готов отказаться от своего права в обмен на ___. Если МЦ или другой игрок не могут или не хотят это дать, выбери что-то другое.*
- *Объяви, что твой бог или боги в ярости.*
- *Объяви, что не будешь знать покоя, пока не отомстишь за попранное право.*
- *Объяви МЦ или другому игроку, что ему стоит передумать, иначе ты это ему припомнишь.*

Ходы битвы

Возглавить атаку

Когда ты возглавляешь атаку на врага, учти Войну своего отряда. **На 10+** выбери 3 из следующего. **На 7-9** выбери 2. **При провале** выбери 1. Вот твои **варианты атаки**; в твоем буклете и в листе отряда могут быть и другие.

- *Вы атакуете агрессивно, нанося в этом обмене +1 Урон.*
- *Вы атакуете неожиданно. Враг не может стойко обороняться.*
- *Вы атакуете определенного человека в рядах врагов. Если враг не решит его защищать, он лично получит урон.*
- *Вы рассекаете ряды врагов. Враги не могут собраться и контратаковать.*
- *Вы отрезаете врага. Враги не могут бежать, отступать или выбрать маневр, если сначала не прорвутся.*
- *Вы усиливаете натиск на врага. Враг не может удерживать позицию.*

Затем враг **обороняется.**

Обороняться

Когда ты обороняешься, учти Войну своего отряда. **На 10+** выбери 3 из следующего. **На 7-9** выбери 2. **При провале** выбери 1. Вот твои **варианты обороны**; в твоем буклете и в листе отряда могут быть и другие. Не выбирай те, которые запрещены для тебя выбором атакующего.

- *Вы агрессивно бьете в ответ, нанося в этом обмене +1 Урон.*
- *Вы стойко обороняетесь, получая +1 Брони.*
- *Вы удерживаете позицию, заставляя врага отступить или свернуть. Скажи куда.*
- *Вы дезорганизуете врага. Они должны перегруппироваться, прежде чем развить атаку или предпринимать любые слаженные действия.*
- *Вы защищаете человека в своих рядах, которого атакует враг (если атакует).*
- *Вы атакуете определенного человека в рядах врага. Нанесите ему личный урон.*
- *Вы прорываете строй врага. Скажи где.*
- *Маневр: вы выводите определенного человека из боя. Скажи куда.*
- *Маневр: вы выходите из боя и бежите. Скажи куда.*
- *Маневр: вы маневрируете и занимаете новую позицию. Скажи где.*
- *Вы собираетесь и контратакуете. Возглавь атаку против врага.*
- *Вы сдаетесь.*

Сделав выбор, **обменяйтесь уроном** с врагом. После обмена уроном все выбранные варианты вступают в силу.

Уклонение от битвы

Когда ты обороняешься, если ты предпочитаешь избежать битвы, возьми в руки кубики и спроси МЦ, что ты можешь сделать вместо этого. Возможно, вариантов нет, возможно, тебе придется сделать другой ход или такой исход будет хуже самой битвы. Так или иначе, у тебя есть право получить прямой ответ, прежде чем бросать кубики.

Дальний обстрел

Если у тебя есть лучники или мобильные отряды и выгодная позиция, ты можешь тревожить врага вместо того, чтобы атаковать. Считай это переходом к действиям, но учитывай Войну отряда.

Обмен уроном

Когда ты обмениваешься уроном с врагом, вы оба наносите урон, как обычно за вычетом брони, с учетом выбранных вариантов.

Сдача в плен

Когда вы бросаете оружие и сдаетесь, враг решает принять вашу сдачу или вырезать вас всех до единого.

Развитие атаки

Когда ты развиваешь атаку, просто оцени поле боя (враг может сделать то же самое) и возглавь новую атаку.

Перегруппировка

Ты можешь при необходимости перегруппировать своих воинов. Пока ты это делаешь, враг может предпринимать свои действия, и ты не можешь ему помешать.

Потери в битве

Твой отряд	**Каждый воин**
Мы сильны и невредимы	Я силен, уверен и здоров
Нас ранили	Я ранен и потрясен
Нас покалечили	Я лишь хочу выжить
Нас выпотрошили	Я уже ни для кого не угроза
Нас вырезали	

Подсчет павших

Когда ты подсчитываешь павших, задай МЦ следующие вопросы и соответственно перепиши информацию о своих воинах.

- *Сколько у нас погибших? Сколько умирающих?*
- *Сколько пропавших без вести?*
- *Сколько раненных, но способных сражаться?*
- *Кто из выдающихся персонажей мертв, ранен или пропал?*
- *Как дела у ___?*

Можешь предполагать, что ответы МЦ будут зависеть от ваших потерь в битве:

Ранены: некоторые *уже ни для кого не угроза* и некоторые *ранены и потрясены.*

Покалечены: некоторые *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза* и некоторые *ранены и потрясены.*

Выпотрошены: многие *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза* и многие *ранены и потрясены.*

Вырезаны: многие *убиты*, многие *уже ни для кого не угроза*, некоторые *лишь хотят выжить* и некоторые *ранены и потрясены.*

Кое-что об уроне

Если твой отряд превосходит врага числом:

- *1½ к 1: он наносит +1 Урон и получает +1 Брони.*
- *2 к 1: он наносит +2 Урона и получает +2 Брони.*
- *3+ к 1: он наносит +3 Урона и получает +3 Брони.*

Если он сражается верхом:

- *Он наносит +1 Урон и получает +1 Брони.*

Если он значительно опытнее:

- *Ветераны против новобранцев: он наносит +1 Урон и получает +1 Брони.*

Если он сражается в подготовленной и удобной для обороны позиции:

- *Простые стены, рвы, изгороди: он наносит +1 Урон и получает +1 Брони.*
- *Частокол, высокое расположение, глубокие рвы: он наносит +2 Урон и получает +2 Брони.*
- *Каменные стены, башни, широкий и глубокий крепостной ров: он наносит +3 Урон и получает +3 Брони.*

Рассчитай модификаторы урона и брони в начале атаки, но не меняй их, пока битва не закончится и обе стороны не подсчитают павших. Не меняй их во время битвы, даже если одна из сторон понесет тяжелые потери.

Бой в составе отряда

Когда ты сражаешься в составе отряда, действуй Сильно. **На 10+** в конце битвы все 3 варианта – правда. **На 7-9** выбери 2. **При провале** выбери 1.

- *Ты вместе со своим командиром. (Иначе тебя отрезали и ты один.)*
- *Ты не ранен. (Иначе ты получаешь тот же урон, что и отряд.)*
- *Ты пролил вражескую кровь. (Иначе у тебя не было такой возможности или ты не стал этого делать.)*

Прочие ходы

Сезоны

Урон

Во всех случаях, когда сезон заканчивается и начинается новый, весь твой урон становится постоянным.

У очага

Когда ты остаток сезона занимаешься домом и хозяйством, выбери 1 вместе с МЦ:

- *Твой дом прирастает одним здоровым ребенком.*
- *Твой дом сохраняет здоровье, силу и дух, несмотря на болезни и другие опасности.*
- *Ребенок в твоем доме взрослеет и заключает брак, создавая или укрепляя связь с другим домом.*
- *Твой дом сокращает мирная смерть любимого старика.*

Охота

Если ты остаток сезона охотился, ловил рыбу и делал запасы, ты начинаешь следующий сезон с мерой меха и мерой мяса.

Отдых

Если ты остаток сезона отдыхал и лечился, исцели 1 урон, прежде чем твой урон станет постоянным.

Ритуалы и празднования

Когда ты остаток сезона проводишь празднуя священные ритуалы своих людей и своей веры, отметь опыт в разделе прав Древних традиций или прав Иного мира, на твой выбор.

Война

Если ты остаток сезона проводишь сражаясь в качестве солдата, попроси МЦ учесть Войну твоего отряда. **На 10+** выбери 2 из следующего. **На 7-9** выбери 1. **При провале** МЦ выберет 1 за тебя.

- *Ты начинаешь новый сезон дома, закончив службу. (Иначе ты все еще обязан воевать.)*
- *Ты начинаешь новые сезон с мерой монет, твоим жалованием. (Иначе тебе должны твое жалование.)*
- *Ты начинаешь новый сезон невредимым. (Иначе получи 1 урон).*

Наемный труд

Когда ты остаток сезона работаешь на чужой земле, отметь опыт в правах Личной доблести, а землевладелец начинает новый сезон с мерой еды.

Странствия

Когда ты остаток сезона проводишь в странствиях, отметь опыт в правах Бескрайней земли и ты возвращаешься домой с новостями издалека. Спроси МЦ, что это за новости.

Труд на себя

Когда ты остаток сезона проводишь работая на своей земле, отметь опыт в правах Самой земли и начни новый сезон с мерой еды.

Люди

Чтобы делать эти ходы, люди должны быть твоими союзниками, друзьями или вассалами. Не делай эти ходы с врагами или незнакомцами.

Ритуалы: попросить их благословения

Когда ты просишь жрецов, жриц, предков, мудрецов или мистиков из числа людей о благословении их бога или богов, учти их Ритуалы. **На 10+** ты получаешь новое право, на выбор МЦ и МЦ решает будет ли оно твоим постоянно, до конца сезона или пока они его не отзовут. **На 7-9** при одном будущем броске кубиков на твой выбор и при одном будущем броске кубиков на выбор МЦ, можешь рассчитывать на их помощь, как бы далеко они ни были. **При провале** готовься к худшему.

Ритуалы: попросить их справедливости

Когда ты просишь жрецов, жриц, предков, мудрецов или мистиков из числа людей об исполнении закона и справедливости, изложи свое дело и учти их Ритуалы. **На 10+** они судят строго по букве законов и обычаев. **На 7-9** они судят, исходя из своей политической и социальной целесообразности. **При провале** готовься к худшему.

Война: вести битву

Когда ты возглавляешь людей в битве в разных ситуациях, учти их Войну. См. подробности в Ходах битвы.

Богатство: попросить об обеспечении отряда

Когда ты просишь людей обеспечить твой отряд, учти их Богатство. **На 10+** они могут обеспечить отряд вплоть до собственной численности в течении нескольких дней или недели, а если в отряде до половины их численности – до конца сезона. **На 7-9** они могут поддерживать отряд до половины своей численности несколько дней или неделю. **При провале** обеспечение твоего отряда заставит их голодать.

В любом случае, они ожидают, что ты будешь поддерживать в своем отряде мир и дисциплину.

Богатство: попросить гостеприимства

Когда ты взываешь к гостеприимству или щедрости людей, учти их Богатство. **На 10+** МЦ подумает, чем они известны и выберет 2. **На 7-9** МЦ выберет 1. **В любом случае** именно это они тебе и дадут. **При провале** готовься к худшему.

Богатство: готовиться к грядущему

Когда ты остаток сезона вместе с людьми готовишься к грядущему – собираешь запасы, строишь укрепления, куешь оружие, готовишься к путешествию и т.д. – учти их Богатство.

На 10+ выбери 2 из следующего. **На 7-9** выбери 1.

Они начинают новый сезон...

- *... с мерой еды.*
- *... с другой мерой. Выбери ее вместе с МЦ.*
- *... с новой крепостью; создай ее с 1 укреплением.*
- *... с улученной крепостью.*
- *... изолированными от беды или бедствия, постигших всех вокруг.*

При провале готовься к худшему.